

坦克动荡-游戏功能实现与说明

1 计分规则

1人1机/2人：击杀对方且5s内己方不被击中则胜利，+1分

2人1机/3人：击杀场上所有玩家且击杀完后5s内己方不被击杀则胜利，+1分

2 操作说明

- 操作键盘上的上下左右键移动坦克
 - 上：前进，下：后退，←：逆时针旋转坦克机身，→：顺时针旋转坦克机身
- 发射导弹：M键

同等替换：WASD键 & Q键

3 参数设定

3.1 导弹的速度与坦克的速度

4399原版游戏中，导弹的移动速度是比坦克快一些的，所以更吃瞄准而非操作手速（这意味着在弹道上逃脱非常困难，几乎必死）。

所以感觉可以在初始模式选择界面注明是“轻松模式”（导弹的移动速度比坦克快）还是“竞技模式”（导弹的移动速度比坦克慢）。

目前我们先制作双人对战模式吧，做完了有时间再加入更多模式。

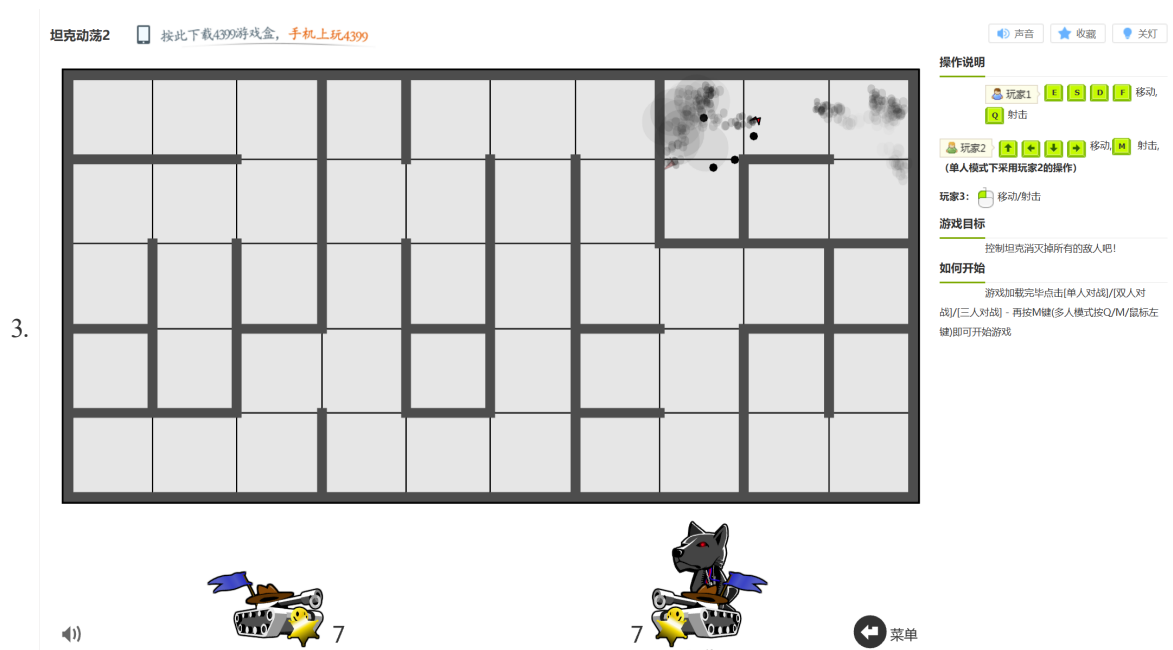
3.2 导弹弹道设定：全反弹，跟物理一致，反弹一定时间后自动消失

而且导弹挺小的，被击中只能说非常容易，还是太吃操作了。

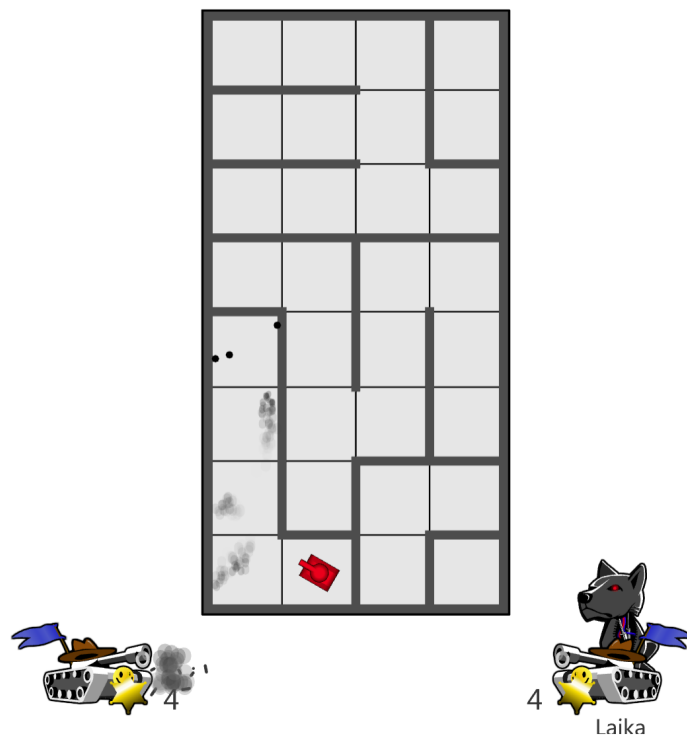
3.3 地图及初始位置设定

4399这个游戏的地图大小和屏障很随机，但带来了一些问题：

1. 容易出现两个坦克初始处于相邻网格内，然后同时转身发射同时死掉的垃圾局；
2. 屏障空间利用率很低（见下图），有可能初始获得的地图有效面积占比不足；



3. 随机生成的地图太小，容易马上结束，没有那种慢慢钓鱼运筹帷幄的爽感.



综上，最好预置10张以上的地图（大小为 8×8 ， 12×8 ， 12×12 等，没有浪费空间，且设定尽可能四通八达一点），进入游戏后随机产出一张地图，同时所有玩家的初始刷新地点尽可能随机分布在四个边角上，避开局即结束.

3.4 Bonus卡牌

目前我只玩出来3种bonus，是随机刷新在地图上的：

1. 加速弹道：坦克吃掉卡牌后自动具有瞄准的功能，且可以速杀（按M键导弹立刻到达轨迹尾端，但不可再延展进行攻击）；
2. 地雷：顾名思义，自动获得一颗地雷，放置后任意一方经过就死亡；
3. 导弹变大：直径增大到原来的3倍，使得杀伤范围更大.

建议我们在做的时候设定为每30s刷新一张出来，且刷新在任意位置概率等同.

4 音效与视觉效果（非必须）

被击中：震动声 弹片乱飞

发射导弹：“啾啾”声